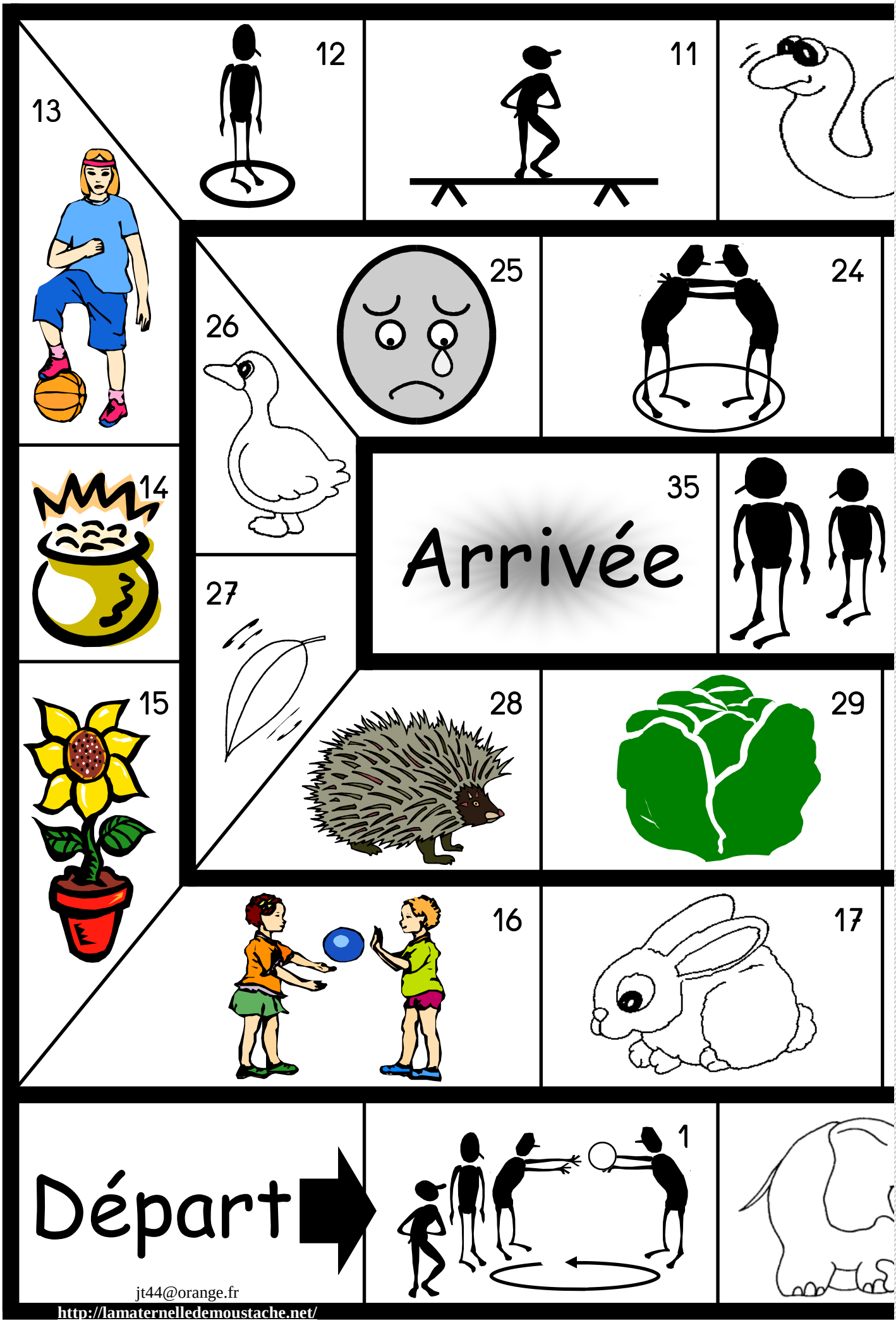
MODE D'EMPLOI

- Montage :Photocopier les deux feuilles du plateau au format A3, les assembler.
Éventuellement colorier, coller sur du carton et plastifier.
- Règle du jeu : un enfant lance le dé, on doit exécuter la consigne dessinée dans la case. (principe du jeu de l'oie)
- Matériel : bancs, ballons, cerceaux, tambourin, pion, dé (gros dé de mousse par exemple)

Certaines cases devront être adaptées à l'âge des enfants, la nature du sol, …
Les explications ci--dessous sont à titre indicatif. Les activités proposées pour chaque case doivent être relativement courtes. Il est possible de finir le jeu sur plusieurs séances.

1 - Enfants en ronde, un ballon circule de mains en mains.
(variante avec deux ballons qui se poursuivent.)
2 - La sorcière te transforme en éléphant : marche pesante.
3 - Connais-tu une chanson pour faire la ronde avec tes copains ?
4 - Allonge-toi et soulève tes jambes l'une après l'autre.
5 - Tu es content… pourquoi ?
6 - Tu es une girafe : fais-toi aussi grand que possible.
7 - Au coup de tambourin tu es transformé en statue.
(variante : par deux, un enfant «sculpte» un camarade)
8 - Choisis un(e) camarade pour jouer au cerceau avec toi.
9 - Tire ton (ta) camarade par les bras (variante : tirer par les chevilles).
10 - Tu te transformes en serpent.
11 - Traverse la rivière en passant sur le pont (bancs).
12 - Place-toi dans un cerceau, au coup de tambourin tu en sors ou tu y rentres
(variante : enlever un cerceau entre deux coups de tambourins, l'enfant qui n'a pas de cerceau s'assoit sur le sol, principe des «chaises musicales»)
13 - Déplace-toi avec un ballon que tu maîtrises du pied. On ne shoote pas...
14 - Aïe, tu es tombé dans le chaudron de la sorcière : retourne à la case départ.
15 - Tu es une petite graine qui pousse lentement pour se transformer en jolie fleur.
16 - Choisis un(e) camarade, face à face, vous vous lancez un ballon.
17 - La sorcière te transforme en lapin.
18 - Fais une farandole avec tes amis.
19 - Ferme les yeux, écoute les bruits de l'école, de la rue. Tu peux te déplacer doucement.
20 - Tu es transformé en grenouille.
21 - Prends un ballon, lance-le en l'air, pas trop haut car tu dois le rattraper.
22 - Tenir (ou sauter) sur un pied, ce n'est pas facile !
23 - Oh ! Le bel oiseau. Toi aussi, tu t'envoles...
24 - Essaie de faire sortir ton (ta) camarade du cerceau.
25 - Tu es triste… pourquoi ?
26 - Tu es transformé en canard.
27 - La feuille d'automne est ballottée par le vent, elle tombe sur le sol, un coup de vent...
28 - Te voilà un hérisson, au coup de tambourin, mets-toi en boule.
29 - Un chou ? Connais-tu une ronde qui parle de chou ? (Savez-vous planter les choux)
30 - Attention, tu es chez la sorcière, vite recule de 5 cases.
31 - Allonge-toi et roule sur toi-même.
32 - Écoute bien le tambourin, promène-toi à son rythme.
33 - Pieds joints, es-tu capable de sauter aussi loin que le kangourou ?
34 - Tous en file indienne (ou en chenille).
35 - *Bravo… tu as gagné !*

Commentaires et suggestions : jt44@orange.fr
Diffusion soumise à autorisation.



COLLER ICI

jt44@orange.fr
http://lamaternelledemoustache.net/

DECOUPER ICI